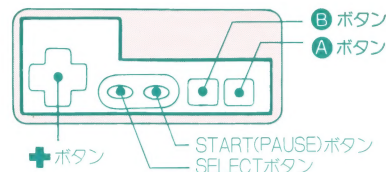


	1PLAYER ゲーム	2PLAYERS ゲーム
タッチダウン	5,000点	5,000点
前 パ ス	500	500
ボー ゲー ム ス ム	キック	1,500
	ラ ン	5,000
10 ヤ ー ド ゲ ー ム (図)	1st	500
	2nd	250
	3rd	150
	4th	50
キックオフリターンタッチダウン (キックオフから直接タッチダウン)	10,000	10,000
ラ ン	タイム×20	タイム×20
タッチダウンの残りタイム	残タイム×50	——



- **SELECTボタン**
このボタンで1PLAYERか2PLAYERS
(2人対戦(VS))を選んでください。
- **START (PAUSE)ボタン**
このボタンを押すと、SELECTボタンで
セットしたゲームが始まります。ゲーム中
に押すとゲームがストップし、もう一度押
すと再スタートします。



1PLAYERゲーム 対コンピュータで 攻撃のみ

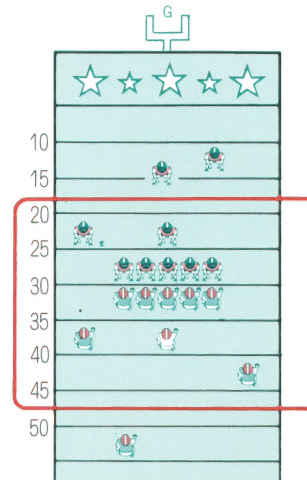
- **+** ボタン：攻撃プレイヤーの移動・パス方向
コントロールとタックルつぶし
- **A** ボタン：前パスレシーバースタートと
前パスとキック
- **B** ボタン：横パス

2PLAYERSゲーム 時間制で攻守交替

	攻撃側	守備側
● + ボタン	攻撃プレイヤーの 移動・パス方向コ ントロールとタッ クルつぶし	守備プレイヤーの 移動
● A ボタン	前パスレシーバース タートと 前パスとキック	守備選手Aの選択 とジャンプタックル
● B ボタン	横パス	守備選手Bの選択 とジャンプタックル

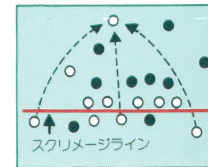
■フィールド

- この図のように画面に映らないけどフィー
ルド内では絶えず試合が続けられているん
だ！これを頭に入れてプレイしよう！

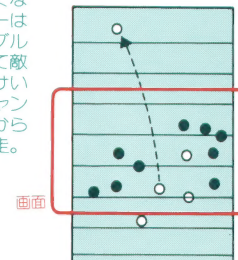


■とっておきの2大パスプレー

- **時間をかせいでロングパス**
レシーバーをできる
だけ前へ走らせる。
それにはスクリーメ
ーライン（フォーメ
ーションの線）手前
で少しでも長く時間
をかせぐこと。そし
てロングフォワード
パスでパスコンプリ
ート！



- **いちかばちかのギャンプルパス**
画面内に見えなくな
ってもレシーバーは
走っている。ダブル
パスなんか使って敵
を自分に引きつけい
ちかばちかのギャン
プルパス。パスから
ランプレーで独走。



このたびは、アイレムのファミリーコンピュータ
用ゲームカートリッジ「10ヤードファイト」をお
買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの説明書をお読み頂きますと
より楽しく遊ぶ事ができます。正しい方法でご愛
用ください。

使用上の注意

- カートリッジを交換する時は必ず電源を
切ってください。アイレムのカートリッ
ジはLEDによりスイッチのON/OFFが
光で確認できます。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の
使用や保管、強いショック等は避けてくだ
さい。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたり
しないでください。

お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
アイレムパーティ係 TEL.(06)311-8011

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

© 1983 1985 IREM CORP.



© 1983 1985 IREM CORP.



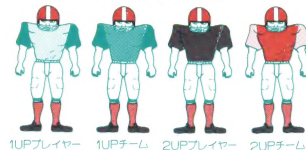
にくたい かんじょう ずのう
肉体・感情・頭脳がぶつかりあうもっとも洗練されたスポーツ、アメリカンフットボール。プレイ側もみている側も一体になってエキサイトできるファイナルスポーツショー、10ヤードファイトの開幕だ！



君はオフENS(攻撃側)をひきいて、できるだけ前へ進め。だがディフェンス(守備側)のフォーメーション数なんと183種類。そして敵選手の行動パターン133,407種類、彼らは自分のポジションと勝利の為、君の前進を阻止してくる。クラスはハイスクール、カレッジ、プロ、スーパー級とだんだんレベルアップする。戦況を冷静かつ敏速に判断しゴールへ突進しろ！2人対戦(VS)は1UPと2UPに分かれ攻守交替の4クォーター制で試合が進められる。オフENS、ディフェンスそれぞれの作戦と操作テクニックでレッツプレイ！

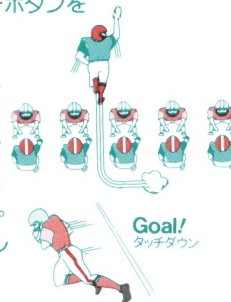


オフENS 1PLAYERゲームと2PLAYERSゲームの攻撃側の場合



■ルール

- ①敵のキックしたボールをキャッチし、できるだけ前へ進め!!(キックオフリターン)
- ②前パスレシーバーボタンを押し、攻撃開始!(Aボタン)
- 前パスレシーバーボタン攻撃スタート時に好きな位置からパスレシーバーを前進させることができる。
- ③タイム内にゴールに入れ!

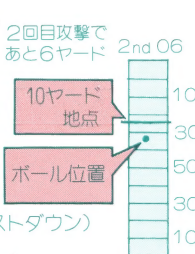


- ④4回の攻撃(1st, 2nd, 3rd, 4thダウン)で10ヤード以上進まないと、10ヤードもどるぞ!

(10ヤードゲイン・ファーストダウン)

- ⑤
- +コントロールボタンの数回連続押し(プッシング)でタックルをふりきれ!
- タイミングが決め手!
- ⑥マーカーはキック方向を示す!

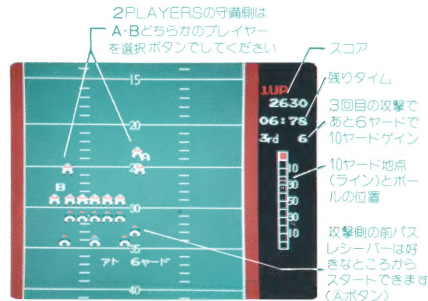
(トライフオアポイント)



ディフェンス 2PLAYERSゲームの守備側の場合

■ルール

- ①キックオフリターンでは攻撃側の前進をできるだけくいとめろ!
- ②攻撃スタート時、守備選手のA、Bどちらかを選び、君のコントロールプレイヤーを決める!
- ③パスボールをとるか敵コントロールプレイヤーをタックルでつぶせ! (A) (B) ボタンを押すとジャンプタックルもするぞ!



(この画面は2PLAYERS用です)

			1PLAYERゲーム	2PLAYERSゲーム
初期持ちタイム	ハイスクール	1st/ハーフ	60秒	1クォーター15秒で4クォーター制
		2nd	50	
	カレッジ	1st	40	
		2nd	30	
	プロ	1st	25	
		2nd	20	
	スーパー	1st	15	
		2nd	10	
10ヤードゲイン(10ヤード以上)		1st	10秒加算	2秒加算
		2nd	6 //	
		3rd	4 //	
		4th	2 //	
		タッチダウン	——	2秒加算
		キックオフリターンタッチダウン キックオフから直接タッチダウン	——	2秒加算
		攻撃側が自分のゴールに入りすぎた時	1秒になる(0秒以外)	0.2秒になる(0秒以外)
		前パスが成功した時	——	タイム減算が止まる